『バトル』解説書　訂正および補足

○ゲームの起動の前に、ディップスイッチの設定をお願い致します。ディップスイッチの設定は、次の２カ所です。

［ＳＷ１－８］を、ＯＦＦにして下さい。
［ＳＷ２－８］を、ＯＮにして下さい。

○このゲームは８０２８６、８０３８６ＣＰＵに対応しています。

このゲームに登場する艦船名、航空機名、その他各兵器の名称等、並びに国家名、地名、団体名、組織名、個人名はすべて架空のものであり、名称がいかに似ていようとも実在のものとは一切関係ございません。
このゲームはフィクションであり、実際にあった事件、事実等とは一切関係ございません。

Ｐ２７‥‥［1.21］　補足
○ＰＣ－９８０１は、起動させる前にディップスイッチが次のように設定してあるかを確認して下さい。
［ＳＷ１－８］→ＯＦＦ
［ＳＷ２－８］→ＯＮ

［1.31］　補足
○ゲームの操作時には、マウスのクリックやキーボードのキーを押しすぎないよう注意してください。

Ｐ３０‥‥［3.22］　補足
○キーボードで操作する時は、キーを押したままでいると重要なメッセージを読まずに消してしまうことがあります。注意して下さい。

Ｐ３２‥‥［4.32］　打正
○両軍が存在すれば紫→両軍が存在すれば黄色

Ｐ３４‥‥［5.23］　打正
○港湾都市では、揚搭、修理の他に燃料補給も行えます。また、補給艦がいれば弾薬の補給も可能です。

Ｐ３５‥‥《根拠地表示画面》　打正
○マニュアルでは、左上の長方形の位置に「マーク」が入ります。
○「勢力」は、マニュアルでは「西側：アオモリ」になっています。
○「ソナー」と「レーダー」の項は69:300kmの誤りです。「飛行場」は４９になっています。
○「ランチャー」の項目は、詳しくは次の形になります。

	ランチャー	VOL1	VOL2	TOTAL
A ①	PTROT ②	0 ③	16 ④	16 ⑤
A ⑥	IM104 ⑦	0 ⑧	256 ⑨	256 ⑩

①ランチャーの用途　⑥ミサイルの用途
②ランチャーの名称　⑦ミサイルの名称
③移動済みのランチャー　⑧未移動のミサイル
④未移動のランチャー　⑨移動済みのミサイル
⑤根拠地のランチャー総数　⑩根拠地のミサイル総数

○ページ下部の説明で、「陣地」と「地雷」が逆になっています。

Ｐ４０‥‥［6.16］　補足
○各国家の「主義」は、次のように番号の小さなものほど東側に、大きなものほど西側に近くなります。
①　武力革命主義　⑤　制限資本主義
②　社会主義　⑥　資本主義
③　民主社会主義　⑦　闘争絶対主義
④　中立主義

Ｐ４１‥‥［7.21］　打正
○「搭載」は、航空機の「搭載力」を表します。

Ｐ４２‥‥［7.23］　補足
○輸送機は搭載力分の歩兵、工兵、空挺戦車およびミサイルを搭載できます。ミサイルは、航空機の搭載力１につき４発が搭載可能です。また、輸送機だけはメインマップから「増援マップ」（ルール［19.12］項参照）上に移動することができます。

Ｐ４４‥‥［7.41］　補足
○同時に存在できる直衛編隊は２０編隊までです。同じ直衛対象に複数の直衛編隊は存在せず、合流して１個の直衛編隊となります。

［7.42］　打正
○移動中の敵編隊が入った場合→敵編隊が移動してきた場合

［7.43］　補足
○ＴＦの直衛編隊は、ＴＦが移動すると一緒に移動します。この結果、どの根拠地、ＴＦにも帰投できなくなってしまうことがあるので注意して下さい。

Ｐ４７‥‥ページ上部　打正
○水上艦（大型艦）
大型戦闘艦
空母
軽空母
強襲艦
補給艦
輸送艦

○水上艦（小型艦）
中型戦闘艦
小型戦闘艦
コルベット
哨戒艇
掃海艇
敷設艦
ＡＧＯＳ艦
揚陸艦

○潜水艦
戦略潜水艦
攻撃潜水艦

「国籍」の説明
○１隻単位の国籍は、その艦船を保有する国の国旗で表します。

Ｐ５１‥‥［8.56］　打正
○各々の→１カーゴブロックの

Ｐ５２‥‥［8.64］　補足
○損害で空母に発着できなくなるのは、艦載機とＶＴＯＬ機です。

Ｐ５３‥‥［8.74］　打正
○アイオワの斉射数：１０→８　消費する弾薬：３０→２４

［8.77］　打正
○ブルーブロック→ブルーレベル

Ｐ５５‥‥［9.12］　補足
○１つのＴＦに所属できる水上艦は、最大２０隻までです。

Ｐ５６‥‥［9.22］　補足
○１つの外周グループに所属できる水上艦は、最大４隻までです。

［9.24］　打正
○外周ブロック／内周ブロック→外周グループ／内周グループ

Ｐ５７‥‥［9.31］　補足
○「ＴＦ編成」を行うと、洋上で旗艦を設定し直すことができます。

［9.42］　補足
○旗艦機能は、旗艦が沈没した場合にも喪失します。

Ｐ６０‥‥［10.11］　補足
○１つのＳＦに所属できる潜水艦は、最大６隻までです。

［10.21］　補足
○ＳＳＭ攻撃は、未移動か移動済みかに関係なく何度でも行えます。

Ｐ６１‥‥［概要］　補足
○シナリオ１と２に登場する全ての通常陸戦兵器、およびシナリオ３の一部の通常陸戦兵器はシナリオ開始時には「移動済み状態」になっており、陸上移動や工兵行動などは行えません。

Ｐ６２‥‥［11.23］　打正
○各種ヘリは→空中および徒歩部隊は

［11.33］　補足
○敵の攻撃を受けて、陸戦に防御側として参加した通常陸戦兵器は、「移動済み状態」にはなりません。

［11.34］　打正
○夜のターンに敵根拠地を攻撃する時、参加できるのは徒歩部隊のみです。防御側は、空中部隊以外全て参加できます。但し、両軍とも相手を攻撃できるのは徒歩部隊のみです。

［11.35］　補足
○民兵を除く通常陸戦兵器は、輸送艦にも搭載できます。

Ｐ６３‥‥［11.42］　補足
○陸戦では、双方の部隊の距離は、０～７のゲージで表します。攻撃側の部隊がゲージ上を移動する時、地雷のあるゲージに入ると損害を受けます。根拠地に地雷１を埋設するごとに、地雷のあるゲージが１つ増えます（最大６まで）。

［11.44］　打正
○陣地構築を行うことは→飛行場設営以外を行うことは

Ｐ６４‥‥［11.54］　補足
○ランチャーとミサイルは、輸送艦にも搭載できます。また、ミサイルは輸送機にも搭載できます。

〔11.55〕 補足
○「移動済み状態」のランチャーは、ミサイルを発射できません。ミサイルが移動済みの場合も同様です。発射するためには両方とも「未移動状態」でなければなりません。

Ｐ６６‥‥〔12.31〕 補足
○弾薬の種類…①ミサイル（ランチャー用）
②艦載弾薬（艦船の兵装ブロック用）
③それ以外（航空機用および対艦弾）
この中でミサイルだけは輸送機に搭載することができます。

Ｐ６８‥‥〔13.24〕 補足
○ＴＦのソナー捜索範囲が３００キロになるのは、ソナーブロックが損害を受けていないＡＧＯＳ艦を含んでいる時のみです。

Ｐ６９‥‥〔13.36〕 訂正
○水上艦と潜水艦の戦闘で、射程が同じ時はソナーレベルに関わらず、潜水艦が先に発射します。

Ｐ７０‥‥〔14.31〕 訂正
○このゲームでは１ターンは実際の半日を表すので、昼と夜は１ターンおきに変化します。

Ｐ７１‥‥〔14.41〕 訂正
○夜のターンに行う陸戦では、攻撃に参加できるのは徒歩部隊だけです。夜の陸戦は、攻撃先の根拠地の地形が「平地」または「海岸」で、天候が「晴れ」の時のみ行えます。

Ｐ７３‥‥〔16.14〕 補足
○偵察衛星の「張り付け」は、情報コマンドの「衛星一覧」の表形式の画面上で行います（ルール２４．６項参照）。

Ｐ７４‥‥〔17.31〕 補足
○各方面情勢は、乱数によって１レベルずつ変化します。

Ｐ７５‥‥〔18.14〕 補足
○メインマップ上の航空機や艦船は、増援マップに戻ることはできません。但し、輸送機だけはアッツ、ウェーク、グアムから航空増援マップに戻り、ベース間を自由に移動できます。

Ｐ７７‥‥〔20.13〕 訂正
○「主義」「装備」「備蓄」の設定は全て、この時同時に行います。
〔20.22〕 訂正
○「備蓄レベル１」「２」「３」→「多量」「標準」「少量」
〔20.31〕 訂正
○各国の「主義」の変更は、「装備」や「備蓄」の変更と同じ画面上で行います。

Ｐ８６‥‥〔24.16〕 補足
○西側と同様に、東側のＴＦ、ＳＦも損害を受けて速力が低下したり航続力が不足して、足手まといと判断した艦船は自沈させます。東西問わず自沈した艦船については、「ＶＰ」（ルール〔19.11〕項参照）の増減の対象にはなりません。

Ｐ８７‥‥〔24.24〕 補足
○優先順位は、反転カーソルで選択して順位を入れ換えて下さい。
〔24.32〕 訂正
○「艦船一覧」では艦船の自沈はできません。

Ｐ８８‥‥〔24.48〕 補足
○通常陸戦兵器用の「対艦弾」も、これと同様です。

Ｐ９０‥‥〔24.64〕 補足
○衛星の張り付いている根拠地やＴＦは、ターン中「カーソル情報」でも詳しい情報を見ることができます。
〔24.73〕 訂正
○帰投させたい直衛編隊→いずれかの直衛編隊

Ｐ９１‥‥〔24.91〕 訂正
○（勝利ポイント、詳細は第９章）→（ビクトリーポイント、詳細はルール１９項）

Ｐ９６‥‥〔27.21〕 補足
○シナリオ開始時に存在する強襲艦、揚陸艦、輸送艦には、カーゴブロックに陸戦兵器やミサイルを搭載しているものとそうでないものがあります。出港させる前に、「情報コマンド」でその艦船の図面を表示してカーゴブロックの内容を確認しましょう。

Ｐ９７‥‥〔28.15〕 補足
○空母だけでなく、軽空母や強襲艦も同様の手順です。

Ｐ９８‥‥〔28.31〕 補足
○歩兵、工兵、空挺戦車の他にミサイルも搭載できます。搭載力１につきミサイル４発が搭載可能です。

Ｐ９９‥‥〔29.12〕 補足
○ＳＳＭ攻撃や上陸戦、対地砲撃を行っても、ＴＦは「移動済み状態」にはなりません。また、移動済みでもこの３種類の任務は行えます。

Ｐ１０４‥〔9.75〕→〔29.75〕

Ｐ１０８‥〔34.11〕④ 訂正
○直衛帰投フェイズに直衛機が帰投するのは必ずしも発進した根拠地やＴＦに限らず、行動半径内であればどこでも帰投できます。

Ｐ１０９‥〔35.12〕 補足
○ディップスイッチの〔ＳＷ１－８〕がＯＦＦ、〔ＳＷ２－８〕がＯＮになっていることを確認して下さい。
〔35.21〕／〔35.22〕 補足
○ドライブＡはドライブ１、ドライブＢはドライブ２と同じ意味です。

３５．３ 訂正
○この項で説明した「環境設定」は、ルール３５．４項の「シナリオのロード」の後に行うものです。実際にはシナリオやセーブデータのロードが先なので注意して下さい。
〔35.36〕 補足
○ゲーム中で変更できるのは、「ＦＭ音源」「図面ディスク」「ブリンク」の３種類です。マウス、キーボードの選択は、起動時にのみ行います。

Ｐ１１０‥〔36.11〕 訂正
○シナリオ１「ファーイーストキャンペーン」を新しく始める時にのみ、この初期設定を行います。

Ｐ１１１‥〔36.14〕 補足
○国家の主義と方面情勢については、ルール〔6.16〕項と〔17.32〕を参照して下さい。
〔38.11〕 補足
○１ターンに使える偵察衛星は、そのターンの衛星フェイズに打ち上げたものだけです。偵察衛星数の設定と打ち上げは毎ターン行うので、ターンごとに使える衛星数が異なります。

Ｐ１１２‥〔39.11〕 訂正
○第６章で説明します。→第５章で説明します。
〔39.12〕 訂正
○データロード→データセーブ
〔40.11〕 補足
○直衛編隊は通常の航空任務と同様、天候が「晴れ」以外の根拠地、ＴＦには帰投できません。

Ｐ１１４‥〔42.13〕 訂正
○順位の変更は→工兵行動の変更は
〔43.13〕／〔43.14〕 訂正
○根拠地→ベース
〔43.14〕 補足
○増援マップ上では、航空機はアッツ、グアム、ウェークに向かっての移動のみ可能ですが、輸送機はこの制限を受けずにベース間を自由に移動できます。また、輸送機がベース間を移動する時には、そのベースの歩兵や工兵などを輸送できます。

Ｐ１１５‥〔43.15〕 訂正
○黄色で表示されているベース→黄色もしくは赤表示のベース

Ｐ１１６‥〔44.11〕 訂正
○在泊艦船に対して決定→在泊艦船とＴＦ、ＳＦの整備を行います。
○いずれかが行えます。→各々が行えます。
〔44.21〕 補足
○ＴＦだけでなく、ＳＦにもダメコンを行います。
〔44.31〕 補足
○修理が全て終わると、「艦船整備フェイズ」を終了します。
〔45.11〕 補足
○中立国の「状態」が１５になったら西側勢力として、１になったら東側勢力として参戦します。

Ｐ１１８‥〔47.22〕 補足
○ＴＦとＳＦの立場が逆だった時も、対潜戦は同様に発生します。

Ｐ１１９‥〔47.28〕 補足
○同接エリアの場合は、ＳＦ対ＳＦ戦は乱数により発生します。

Ｐ１２５‥〔49.12〕／Ｐ１２７〔50.12〕 訂正
○ＳＳＭ戦が発生します。→ＳＳＭ攻撃を行うかどうか選択します。
〔49.22〕 訂正
○海戦画面上では、双方のＴＦは距離８から距離１まで接近し、途中で発射可能な兵装があったら射撃を行います。東西双方の命令が「攻撃」ならば、距離１に接近するまで戦闘は続きます。片方が「攻撃」、もう片方が「退避」の時は、ある程度まで接近したら戦闘は終わります。どの距離まで接近するかは、双方の「艦隊速力」の差と乱数で決定します。

Ｐ１２７‥〔50.12〕 訂正
○対艦戦→対潜戦

Ｐ１２８‥〔50.44〕 訂正
○ＳＳＭ戦と同様です→（削除）
〔50.47〕 訂正
○潜水艦が距離２を突破した時点で、外周グループ対潜戦は終了し、内周グループ対潜戦に移ります。
○命令が「外周攻撃」だった時～終了します。→（削除）

Ｐ１２９‥〔51.32〕 訂正
○発射できる兵装ブロックが→発射できる潜水艦が

Ｐ１３３‥〔52.34〕 訂正
○夜のターンに陸戦を行えるのは、攻撃目標の敵根拠地が「平地」または「海岸」で、天候が「晴れ」の時のみです。夜のターンに攻撃側として戦闘に参加できるのは徒歩部隊のみです。防御側は空中部隊以外全てが戦闘に参加できます。但し、機甲および支援部隊は、夜のターンは「射程」が０になり、射撃はできません。

Ｐ１３４‥〔52.54〕 訂正
○防御側部隊が撤退しくは全滅しても陸戦は終了しません。ルール〔52.81〕項の条件によって終了します。

Ｐ１３５‥ページ上部　訂正

根拠地の陣地	陣地係数
０	１０
１～４	１１
５～９	１２
１０～１４	１３
１５～１９	１４
２０～２４	１５
２５～２９	１６
３０～３４	１７
３５～３９	１８
４０～４４	１９
４５～４９	２０
５０～５４	２１
５５～５９	２２
６０～６４	２３
６５～６９	２４
７０～７４	２５
７５～７９	２６
８０～８４	２７
８５～８９	２８
９０～９４	２９
９５～９９	３０

Ｐ１３６‥[52.65]　訂正
○端数は切り上げなので、「FIRE」が０になることはありません。
[52.66]　補足
○夜のターンの陸戦と上陸戦では、防御側の陣地係数は一律３０です。
[52.68]　補足
○防御側の場合、破壊される通常陸戦兵器は「移動済み」のものが優先されます。

Ｐ１３７‥[52.72]　訂正
○防御側の命令発行は一括ではなく、攻撃側と同様に各部隊ごとに違った命令を発行できます。
[52.74]　訂正
○各部隊／全部隊→命令を受けた部隊
[52.76]　訂正
○「撤収」になります→「退却」になります

Ｐ１３８‥[52.77]　補足
○命令は[52.74]と[52.76]で説明したように、損害が各命令が実行可能な「規定数」（編成時の何％か）を上回った時にのみ、実行不可能として自動的に変更されます。
[52.78]　訂正
○０～２０％の損害→０～１０％の損害
[52.82]　補足
○たとえ、編成時に参加させなかった通常陸戦兵器があったとしても、陸戦の結果に従ってその根拠地は占領されます。

Ｐ１３９‥[52.83]　補足
○「移動済み」になるのは攻撃側として参加したものだけで、防御側の通常陸戦兵器は「移動済み」にはなりません。

Ｐ１４０‥[53.12]／Ｐ１４１[54.23]　訂正
○対艦、対空ミサイルランチャーの発射は、自動ではなく「××発射しますか？」とメッセージが出るので選択して下さい。
[53.13]　訂正
○上陸戦時には、防御側の陣地係数は常に３０です。
○上陸戦を行ってもＴＦは「移動済み」にはなりませんが、根拠地を占領した場合、上陸した部隊は「移動済み」になります。

Ｐ１４１‥[54.33]　補足
○対地砲撃で破壊される通常陸戦兵器は、「移動済み」のものが優先されます

Ｐ１４２‥[55.25]　補足
○機種ごとの比率に合わせて目標となる航空機を決定します。

Ｐ１４６‥[57.33]　補足
○対地爆撃で破壊される通常陸戦兵器は、「移動済み」のものが優先されます。また、ランチャー（ルール５７．４項）も同様です。

Ｐ１４７‥[57.82]　補足
○陣地係数は通常陸戦兵器と同様、[52.62]項の表に従います。

艦船性能データ　訂正

Ｐ１５６‥‥○ｷｰﾛﾌの防御力　4→3
○ｱｲｵﾜの国籍　ソ→米
○ｼﾗﾈとﾊﾙﾅのブロック数　19→18
○ｱﾏﾂｶｾﾞのブロック数　8→16

Ｐ１５７‥‥○ﾃﾝｼｬﾝのブロック数　12→10
○ｳﾙｻﾝの航続力　800→80
○ｳﾙｻﾝの国籍　日→韓
○ﾍﾟｶﾞｻｽの国籍　ソ→米
○ｷｴﾌの航続力　320→390

Ｐ１５８‥‥○ﾄﾘﾀﾞの対艦～対空能力　「－－－」
○ﾊﾂｼﾏの速力　6→3
○ｽﾄﾙﾜｰﾄの速力　6→3
○表中央の項目　「防御」と「航続」が左右逆

Ｐ１５９‥‥○表上部の項目　「防御」と「航続」が左右逆
○ｼｰｳﾙﾌの対潜能力　◎→特
○項目の説明　対艦‥‥対潜能力→対潜‥‥対潜能力

航空機性能データ　訂正

Ｐ１６０‥‥○F18Aの「空輸」　50→40
○E3の「昼夜」　「全」

Ｐ１６１‥‥○表の見出し　《西側》→（削除）
○SU27の発着レベル　STOL→艦載

任務別武装データ　訂正

Ｐ１６２‥‥○武装の名称　AIM9→Sﾜｲﾝﾀﾞｰ
AIM54→ﾌｪﾆｯｸｽ
BMB→爆弾
AIM7→ｽﾊﾟﾛｰ
○F5Eの対地／対艦武装に、各々BMB:2を加える。

Ｐ１６３‥‥○A10Aの対地／対艦武装から、各々BMB:2を除く。

陸戦兵器性能データ　訂正と補足

Ｐ１６６‥‥○BMP1の対空～対徒　0233→0222
○*BMP1の対空～対徒　0244→1344
○機能の「不」は、不特定の国家を表します。
○＊付きの兵器の「搭載」が０なのは、搭載した状態の性能データだからです。

ランチャー性能データ　訂正

Ｐ１６７‥‥○ﾅｲｷの命中率　10→15
○Gﾗｲﾝの命中率　15→10

弾薬性能データ　訂正

Ｐ１６７‥‥○122ﾛｹｯﾄの機能　地／艦→地
○弾薬の名称　対艦砲弾→対艦弾

Ｐ１６８‥‥○53UTPDの破壊力　3→5

Ｐ１６９‥‥○機雷の命中率　***%→１％

根拠地データ　訂正

Ｐ１６９‥‥○根拠地名称　ﾀﾞﾗﾝｻﾞﾗｶﾄﾞ→ﾀﾞﾗﾝｻﾞﾀﾞｶﾄﾞ
○ｵﾝﾁｬﾝの地形　平地→荒地

Ｐ１７１‥『バトル』Ｑ＆Ａコーナー　補足
Ｑ：敵ＴＦと接触しても海戦が発生しません、なぜですか？
Ａ：天候マップを見て下さい。天候が「嵐」だったら海戦は発生しません。また、海戦画面に入っても、ＣＩＣに損害を受けていたり兵装ブロックの残斉射数が０の時は、発射できません。
Ｑ：対地爆撃や対地砲撃の時に、目標は敵根拠地のはずなのに「攻撃目標なし」とメッセージが出るのはなぜですか？
Ａ：指定した攻撃目標のレーダーや陣地の値がすでに０だったり、部隊や艦船が存在しない時にはこのメッセージが出ます。これらを攻撃目標に指定することはできません。
Ｑ：ゲームの途中で、マウスの操作からからキーボードに変更したいのですが、どうしたらよいでしょう。
Ａ：マウス、キーボードの設定はゲームの起動時に行うので、一度セーブして再起動して下さい。

Ｐ１７３‥『バトル』Ｑ＆Ａコーナー　訂正
○航空機の中で、増援マップ上を自由に移動できるのは輸送機だけです。これは歩兵や工兵を搭載するためです。

Ｐ１７６‥索引　訂正
○参照ページ数が複数ある項目は、各ページ数の間隔が空いていませんでした。次のように訂正します。

<あ行>
アッツ[75, 115]
ＥＣＭ[50, 123]
移動済みＴＦ[55, 57, 59]
移動済み陸戦兵器[61, 62]
ウェーク[75, 115]
ｳｪﾎﾟﾝﾌﾘｰ[128, 129]
ＡＧＯＳ艦[49, 69]
ＳＦ任務[60, 104]
ＯＰＴコマンド[81, 91]
<か行>
海岸マップ[33, 84]
外周グループ[56, 122, 127]
拡大エリアマップ[32, 82]
艦船整備フェイズ[53, 105, 116]
機雷敷設[51, 101]
グアム[75, 115]
ｸﾛｰｽﾞ[128, 129]
航空移動[43, 97]
航空機整備順位の変更[45, 86]
<さ行>
地雷[63, 138]
陣地[63, 135]
スクランブル[44, 67]
整備済み航空機[41, 45]
<た行>
対艦弾薬[50, 65]
対潜弾薬[50, 65]
トンネル爆破[63, 95]
<な行>
内周グループ[56, 122]
<は行>
ブリンク[93, 109]
補給[53, 105]

「バトル」スタッフ

○ゲームデザイン
　阿部　隆史
○システムデザイン
　阿部　隆史
○グラフィックデザイン
　藤岡　伸一
○音楽
　滝谷　賢司
○プログラマー
　芝崎　和也
　滝谷　賢司
○テストプレイ（順不同、敬称略）

諸賀　寛	難波江　健裕
佐野　寿義	杉原　政夫
青木　弘志	山田　慎
安井　公嗣	I・N・Cグループ
山渕　孝之	水野　大作
風岡　卿幸	中浦　直輝

○チームメイト
　江川　広一

『現代兵器図鑑』訂正

Ｐ３５‥‥ＡＶ８Ｂ　ハリアー２　訂正
　○ＡＶ８Ｂの対空ミサイル搭載数は２～４発です。また、対艦ミサイルは搭載できません。
Ｐ５５‥‥ＭＩ２８　ハボック　訂正
　○「全幅」→「ローター直径」
Ｐ５６‥‥ＭＩ２４　ハインド　訂正
　○「全幅」→「ローター直径」